

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan dan meningkatkan potensi yang dimilikinya. Setiap manusia dilahirkan mempunyai potensi dalam dirinya, oleh sebab itu perlu dilakukan suatu usaha yang dapat membantu manusia mengenali potensi dirinya dan mengembangkan bakatnya. Pernyataan ini didukung oleh Arifin (2009), yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan, mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya”. Usaha yang dimaksud adalah suatu perbuatan atau tindakan yang dilakukan secara sadar dan terencana, proses kegiatan pendidikan yang dimaksud adalah proses pembelajaran.

Untuk mengembangkan potensi peserta didik melakukan pendidikan formal, pendidikan formal dilakukan oleh lembaga pendidikan salah satunya SMK. Di lembaga sekolah, proses pembelajaran dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Siswa di lembaga sekolah melakukan aktivitas belajar dimana belajar dilakukan secara sadar dengan didukung oleh guru, media pembelajaran, fasilitas sekolah dan lain-lain. SMK Negeri 1 Beringin merupakan salah satu sekolah kejuruan yang terdapat di Kecamatan Beringin. Sekolah ini

memiliki beberapa program kejuruan diantaranya kejuruan Tata Kecantikan. Program kejuruan Tata Kecantikan ini merupakan program pendidikan yang melaksanakan serangkaian kegiatan belajar yang meliputi berbagai standart kompetensi.

Metode pembelajaran dengan menggunakan ceramah, mengajak siswa untuk membaca bahan ajar cenderung membuat siswa merasa bosan, jenuh dan tidak adanya kemauan dalam benak siswa untuk mendalaminya.

Kenyataan di lapangan dengan tuntutan keprofesionalan guru, masih didapatkan persoalan yaitu banyak guru yang minim pengetahuan tentang model pembelajaran sebagai sarana penunjang keberhasilan pembelajaran. Disisi lain ada beberapa guru yang sudah memanfaatkan model pembelajaran namun bentuk dan medianya sudah ketinggalan zaman atau keberhasilannya belum memuaskan.

Menurut Vallesca (2011), Tata rias atau *make up* merupakan suatu seni menghias yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan. Secara umum tata rias diartikan sebagai seni mengubah penampilan dari bentuk asli sebenarnya dengan bantuan bahan dan alat kosmetik. Istilah tata rias atau *make up* lebih sering ditujukan pada pengubahan bentuk wajah, meskipun sebenarnya seluruh tubuh bisa dihias atau di *make up*. Fungsi *make up* adalah untuk menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, menambah aspek dramatik. Untuk *make up* ini supaya mengubah penampilan tersebut dapat terlaksana diperlukan pengenalan, ketelitian, keseriusan, terkadang kesabaran serta penyediaan waktu yang cukup untuk melakukannya

Pada kurikulum SMK Program kecantikan untuk kelas XI di SMK Negeri 1 Beringin salah satunya melaksanakan Rias Wajah Karakter *zombie*, dimana setiap melakukan Rias Wajah Karakter *zombie* ini terlebih dahulu siswa mengetahui kosmetik serta alat-alat yang akan digunakan, mampu memahami bagaimana desain atau model karakter *zombie* yang akan dilakukan untuk menunjang terlaksananya proses riasan dengan baik. Namun pada kenyataannya, hasil belajar Rias Wajah Karakter *zombie* kelas XI SMK Negeri 1 Beringin sekarang ini masih jauh dari kesempurnaan atau dari yang diharapkan. Guru bidang studi menunjukkan hasil belajar Rias Wajah Karakter masih tergolong rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diberlakukan di SMK Negeri 1 Beringin adalah 75, terlihat pada Tahun Ajaran 2013/2014 dengan jumlah siswa 29 orang tidak ada yang memperoleh nilai 90-100, siswa yang nilainya memenuhi standar nilai ketuntasan sebanyak 11 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 orang. Di Tahun Ajaran 2014/2015 dengan jumlah siswa 32 orang tetapi tidak mengalami peningkatan, tidak ada siswa yang memperoleh nilai 90-100, siswa yang memperoleh nilai ketuntasan sebanyak 18 orang dan yang tidak memperoleh nilai ketuntasan sebanyak 14 orang. Dan pada Tahun Ajaran 2015/2016 mengalami peningkatan yang sangat kecil yaitu hanya 2 siswa yang memperoleh nilai 90-100, sedangkan siswa yang memperoleh nilai ketuntasan sebanyak 16 orang dan siswa yang tidak memperoleh nilai ketuntasan sebanyak 12 orang. Begitu jelas terlihat bahwa pada tahun 2013 sampai 2016 hanya 2 siswa yang mendapat nilai 90-100, pada dua tahun terakhir terlihat peningkatan dengan bertambahnya siswa yang memperoleh nilai ketuntasan. Tapi peningkatan yang

terlihat tidak cukup untuk memperbaiki nilai ketuntasan belajar pada siswa setiap tahunnya.

Rias Wajah Karakter *zombie* memiliki tujuan agar wajah kelihatan lebih menarik dengan mengetahui koreksi wajah, dan dengan tampilan yang menyeramkan untuk mengagetkan atau mengejutkan para penonton baik dilayar kaca ataupun layar lebar. Untuk membuat make up *zombie* terlebih dahulu buat desain wajah, bisa berupa sketsa kemudian berikan efek pembedaan dengan pensil warna hitam di daerah mata, hidung dan juga rancangan gigi. Sebelum mulai melakukan make up, perhatikan wajah pemain terlebih dulu untuk melihat bagian mana yang perlu dibenamkan sesuai struktur tulang tengkoraknya. Mulailah dengan menekan dan meraba wajah secara perlahan, mulai dari dahi menuju pelipis, kemudian hidung, rahang atas, bawah dan dagu. Bagian-bagian tersebut yang perlu pembedaan.

Dalam Rias Wajah Karakter *zombie* karakter dua dimensi *zombie* ini memiliki enam langkah untuk menyelesaikannya diantaranya membersihkan wajah, mengaplikasikan kosmetik body painting, pembentukan gigi, pembuatan efek goresan, pengaplikasian darah palsu serta ketepatan waktu penyelesaian dan yang menjadi tingkat kesulitan siswa yaitu bagaimana cara mengaplikasikan kosmetik dan mengenal nama-nama kosmetik yang digunakan.

Masalah tersebut dapat timbul karena kurang seimbangnya penguasaan kompetensi teori dan praktik yang dikuasai siswa. Hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran lebih terfokus pada praktik dan teori hanya sebagian kecil saja. Penyebab lainnya adalah adanya kendala-kendala dalam proses pembelajaran,

diantaranya : materi atau bahan ajar yang sangat terbatas keberadaannya di sekolah, aktivitas siswa yang masih rendah dalam mengikuti pembelajaran, alat bantu mengajar yang tidak maksimal untuk dipergunakan, model pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Pembelajaran yang diterapkan di SMK Negeri 1 Beringin saat ini masih menggunakan metode *teacher centre* atau masih berorientasi pada guru. Media pembelajaran yang digunakan juga belum bervariasi, guru hanya menggunakan media apa adanya.

Karakteristik dari siswa sangat membutuhkan pembelajaran dengan menggunakan kombinasi audio dan visual. Dan sampai saat ini model yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran dalam kesehariannya adalah dengan menjelaskan kembali secara langsung materi pembelajaran yang sudah tertuang dalam modul kemudian diadakan sedikit tanya jawab. Para siswa sangat membutuhkan pembelajaran yang tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru namun juga sangat dibutuhkan adanya penggunaan model pembelajaran kooperatif antara siswa dengan media pembelajaran yang telah diterapkan. Oleh sebab itu perlu adanya perubahan terhadap model pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Rias Wajah Karakter.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan, maka diperlukan perbaikan-perbaikan proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam mempelajari mata pelajaran Rias Wajah Karakter, sehingga dapat lebih mudah memahaminya. Salah satu yang dapat dilakukan perubahan model pembelajaran yang akan menjawab kebutuhan tersebut misalnya dengan dibuatnya *e-Learning* sebagai salah satu media pembelajaran agar siswa dan guru tidak hanya dapat berkomunikasi

langsung pada saat pembelajaran tatap muka (*face to face*), tetapi dapat menggunakan media *e-Learning* sebagai media pembelajaran.

Hadirnya *e-Learning* di sekolah tidak serta-merta meninggalkan pendekatan tatap muka yang sudah berjalan, akan tetapi *e-Learning* lebih diperhitungkan sebagai pelengkap dari pendekatan yang sudah ada, sehingga terbentuklah model pembelajaran campuran (*blended learning*). Dalam proses belajar mengajar akan membuat suasana yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah dan hanya monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa teks, suara, gambar bergerak dan video. Hal ini tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Model *Blended learning* Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Karakter Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Beringin”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya perhatian dan konsentrasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran Rias Wajah Karakter
2. Pembelajaran Rias Wajah Karakter selama ini didominasi dengan metode ceramah dan demonstrasi.

3. Guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa menjadi kurang bersemangat.
4. Proses pembelajaran di dalam kelas masih bersifat *teacher centered*, siswa hanya menunggu pelajaran dari guru sehingga hasil pembelajaran kurang memuaskan.
5. Penelitian model pembelajaran *Blended learning* pada kompetensi Rias Wajah Karakter *Zombie* belum pernah diterapkan.
6. Media pembelajaran *Macromedia flash* belum pernah dilaksanakan.

### C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka model pembelajaran *Blended learning* berbantuan media pembelajaran *Macromedia flash* dibatasi dalam ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Materi pelajaran yang diteliti hanya meliputi kompetensi Rias Wajah Karakter *Zombie* yaitu pengenalan alat, bahan dan kosmetik Rias Wajah Karakter *Zombie*.
2. Model pembelajaran yang dikembangkan adalah model pembelajaran *Blended learning* berbantuan media *Macromedia flash*.
3. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Kecantikan berjumlah 31 orang pada semester genap di SMK Negeri 1 Beringin.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah keefektifan model pembelajaran *Blended learning* berbantuan *Macromedia flash* pada materi pelajaran Rias Wajah Karakter *Zombie* Kelas XI Tata Kecantikan di SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana hasil belajar Rias Karakter *Zombie* siswa kelas XI Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 1 Beringin setelah mendapatkan model pembelajaran *Blended learning*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keefektifitasan model pembelajaran *Blended learning* berbantuan *Macromedia flash* sehingga layak untuk diterapkan sebagai model pembelajaran (sebagaimana mestinya) kelas XI Tata Kecantikan Kulit di SMK Negeri 1 Beringin.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Rias Wajah Karakter *Zombie* siswa kelas XI Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 1 Beringin setelah mendapatkan model pembelajaran *Blended learning*.

## F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermakna bagi peneliti, guru-guru dan sekolah sebagai berikut adalah :

1. Untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa, serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat diterapkan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lain.
2. Dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Rias Wajah Karakter dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
3. Sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan model pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas.
4. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi produktif untuk menggunakan model pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti untuk mendesain dan mengembangkan model pembelajaran guna memecahkan masalah sesuai bidang, terutama ilmu yang diemban yakni ranah media pembelajaran.